Банда

По умолчанию твоя банда состоит примерно из 15 отъявленных головорезов, оснащённых подобранным или импровизированным оружием и доспехами, и забивших большой болт на дисциплину (*урон 2 банда малая жестокая броня 1*).

Выбери 2:

- ○ твоя банда состоит примерно из 30 отъявленных головорезов (*средняя*, а не *малая*);
- ○ твоя банда хорошо вооружена (+*1урон*);
- ○ твоя банда хорошо бронирована (+*1брони*);
- ○ твоя банда дисциплинированна (убери *жестокая*);
- ○ твоя банда кочевая и может обслуживать и ремонтировать свои байки, не имея базы (добавь *мобильная*);
- ○ твоя банда самодостаточна и может обеспечивать себя грабежами и собирательством (добавь *богатая*).

Затем выбери 1:

- ○ байки твоей банды в плохом состоянии и требуют постоянного внимания (уязвимость: *поломка*);
- ○ байки твоей банды капризны и сложны в обслуживании (уязвимость: *малоподвижность*);
- ○ твоя банда не слишком сплочённая, люди приходят и уходят, когда захотят (уязвимость: *дезертирство*);
- ○ твоя банда в значительном долгу перед кем-то могущественным (уязвимость: *обязательства*);
- ○ твоя банда грязная и нездоровая (уязвимость: *болезнь*).

Размер

Урон **Броня**

+1урона против банд меньших размеров, –1урон против банд больших размеров. 1 за каждую степень разницы в размерах.

Метки

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *один рейд, один караван, проведённый через враждебную территорию, одну чётко и ясно представленную угрозу, неделю работы в качестве банды костоломов и мордоворотов.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными или хай-тек****; ремонт хай-тек снаряжения у техника; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ЧОППЕР

В этом загнувшемся мире постоянно всего не хватает, да и как иначе? Не хватает здоровой еды, чистой воды, безопасности, света, электричества, детей, надежды.

Но ушедший Золотой век в избытке оставил нам патронов и бензина. Походу, этим мудакам они в итоге не так уж сильно пригодились.

Вот так вот, чоппер. И хватит с тебя.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Использование банды в качестве оружия

Когда персонаж делает агрессивный ход, используя свою банду в качестве оружия, его банда наносит и получает урон, а он нет. Банда наносит и получает урон в соответствие со своим размером и размером вражеской банды, оружием и бронёй.

Банды и урон

Если размеры банд не совпадают, за каждую степень разницы в размерах наносимый урон изменяется: увеличивается на 1, если атакующая банда больше, или уменьшается на 1, если атакующая банда меньше.

Когда банда получает:

- ***Урон 1:*** *несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.*
- ***Урон 2:*** *много раненых, несколько серьёзно, пара убитых.*
- ***Урон 3:*** *очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.*
- ***Урон 4:*** *очень много серьёзно раненых, очень много убитых.*
- ***Урон 5:*** *большинство убиты, несколько выживших.*

В присутствии сильного лидера банда держится вместе до получения урона 4. Если лидер слаб или отсутствует, она держится до получения урона 3. Если лидер слаб и отсутствует, она держится, получив урон 1 или 2. Если лидера нет, она держится, получив урон 1, но не более.



ЧОППЕР: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего чоппера, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Пёс, Домино, Ти-бон, Вонючка, Сатана, Ларс, Пуля, Кость, Придурок, Полпинты, Стрелок, Алмаз, Голди, Жестянщик, Буйный, Бэби, Гага, Молот, Бухло, Два очка, Алкаш, Провод, Пошляк

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: боевой прикид байкера, понтовый прикид байкера, старый прикид байкера или садо-мазо прикид байкера.

Лицо: обветренное, сильное, морщинистое, узкое или изуродованное.

Глаза: узкие, выгоревшие, расчётливые, усталые или добрые.

Тело: коренастое, поджарое, жилистое, крепкое или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +2 Пылко –2 Умно +1 Странно =0
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно =0 Странно –1
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко =0 Умно +1 Странно –1
- Круто +2 Жёстко +2 Пылко –1 Умно =0 Странно –1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь оба хода чоппера.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

Скажи всем история +1. Не такой уж ты и сложный.

В ходы других:

- Один из них противостоял тебе и твоей банде. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Тебя не особо волнуют… типа… людишки.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Кроме твоего байка и банды, опиши свою одежду, которая дает броню 1 или 2, по желанию. Выбери два серьёзных предмета оружия:

- магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*);
- пистолет-пулемет (*урон 2 ближний область громкий*);
- обрез (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*);
- монтировка (*урон 2 рукопашная кровавая*);
- мачете (*урон 3 рукопашное кровавое*).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчёркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

Характеристики

действовать под огнём

Круто ◯ подчёркнуто

угрожать насилием; взять силой

Жёстко ◯ подчёркнуто

соблазнить или манипулировать

Пылко ◯ подчёркнуто

оценить ситуацию оценить человека

Умно ◯ подчёркнуто

открыть свой разум

Странно ◯ подчёркнуто

История

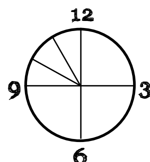
помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, он сразу же отмечает история +3 с тобой в своем буклете. Он также может по желанию дать тебе –1 или +1 истории с ним в твоем буклете.

Урон

счётчик



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >> ***улучшение***

__ получи +1жёстко (макс. жёстко +3)
__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1умно (макс. умно+2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ выбери новую особенность своей банды
__ получи 2 гешефта (опиши) и ***халтуру***
__ получи поселение (опиши) и ***богатство***
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы чоппера

◉ ***Вожак стаи:*** когда пытаешься заставить банду поступить по-твоему, действуй ⚁⚄+жёстко. На 10+ получи все 3 возможности. На 7–9 выбери 1:

- *они делают то, что ты хочешь;*
- *они не наезжают на тебя из-за этого;*
- *тебе не приходится показательно отметелить одного из них.*

При провале кто-то в твоей банде всерьёз бросает вызов твоему лидерству.

◉ ***Грёбаное ворьё:*** когда ты приказываешь банде что-то поискать в карманах и седельных сумках, действуй ⚁⚄+жёстко. Это должно быть что-то достаточно маленькое, чтобы туда поместиться. На 10+ у одного из вас находится как раз то или почти то, что нужно. На 7–9 у одного из вас находится что-то очень похожее, если, конечно, ты ищешь не хай-тек. Тогда никаких бросков. При провале у одного из вас было как раз то, что нужно, но какой-то говноед эту штуку спёр.

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы

Твой байк

Сила (выбери 1 или 2): быстрый, прочный, агрессивный, компактный, огромный, чуткий.

Вид (выбери 1 или 2): блестящий, винтажный, с высоким рулём, ревущий, ширикозадый, мощный, яркий, роскошный.

Слабости (выбери 1): медленный, неаккуратный, прожорливый, мелкий, капризный, ленивый, ненадежный.

Если по каким-то причинам тебе потребуются параметры твоего байка (обычно они не нужны), его сила+1 внешность+1 броня 1 слабость+1.

Сила

Вид

Слабости